

NAAR HET EINDE VAN HET HEELAL!

Scenario door Johan de Rooij

Verhaal door David de Rooij & Johan de Rooij

Rubensplein 12A2
3117 BK Schiedam
info@johanderooij.nl

FADE IN:

EXT. HET HEELAL - NACHT

EPISCHE MUZIEK. Het heelal: een overweldigende kleurenpracht van planeten, sterren en nevels tegen het duister. In de verte beweegt een klein stipje zich traag voort.

Het stipje blijkt een ruimtescheepje met de illustere naam NEELTJE III. Het schip is één grote roestplek en laat een eindeloos spoor van onderdelen en schroefjes achter zich.

INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - GANG - NACHT

De gangpaden van het schip worden overwoekerd door stof en spinnenwebben. Alle planten zijn vergaan en in een groot aquarium drijven de laatste goudvissen.

INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - BRUG - NACHT

Op de brug van het schip staat een grote kapiteinsstoel voor een scherm. Het scherm toont het universum zoals dat voor het schip ligt.

MAN IN STOEL (O.S.)

Mijn naam is Willem Fluks, kapitein
van de Neeltje III.

Er klinkt een KLIK. In de stoel zit een chagrijnige, bejaarde man: KAPITEIN FLUKS. Somber staart hij voor zich uit naar het scherm.

Dan drukt hij de knop in van de cassetterecorder die hij in zijn hand heeft - en vervolgt zijn monoloog.

KAPITEIN FLUKS

Mijn missie: het einde van het
heelal vinden... en ontdekken wat
er achter ligt.

Een CLOSE-UP toont het paneel vol knopjes waar de kapitein aan zit: een mechanische teller verspringt met moeite naar 23589 DAGEN. Fluks stopt opnieuw met een KLIK de recorder.

KAPITEIN FLUKS (CONT'D)

Maar eerst maar eens poepen.

Uit zijn zak haalt hij een metalen staafje, waar plots een felle, ZOEMENDE lichtstraal uit komt. Fluks springt uit zijn stoel en leunt op de lichtstraal: het is zijn wandelstok.

Fluks tikt met zijn wandelstok op de grond en schuift dan ineens achteruit. Hij blijkt achterstevoren op een lopende band te staan die hem langzaam naar de gang vervoert. Mijmerend mompelt Fluks verder in zijn recorder.

KAPITEIN FLUKS (CONT'D)
 Bij ons vertrek van de Aarde werden
 we uitgezwaaid als helden...

FLASHBACK TO:

EXT. RUIMTEBASIS - DAG

ZWART-WIT BEELDEN: een uitzinnige menigte heeft zich verzameld rond de splinternieuwe Neeltje III. Kinderen zwaaien met vlaggetjes met daarop de snordragende astronauten, mannen hebben geprobeerd net zo'n grote snor te laten staan en vrouwen werpen massaal hun ondergoed.

De ASTRONAUTEN staan op een rij voor het ruimteschip: stuk voor stuk jonge, intelligente, stoere mannen. Met een snor.

KAPITEIN FLUKS (V.O.)
 Helden... Terwijl ik alleen maar
 mee ging als dekschrobber.

Aan het eind van de rij astronauten staat de jonge Willem Fluks: een hippie met lang haar die vrolijk naar het publiek zwaait. Ook hij draagt een astronautenpak, maar in zijn hand heeft hij een zwabber die zijn kapsel weerspiegelt.

KAPITEIN FLUKS (V.O.)
 Dat baantje had ik aan mijn vader
 te danken. Doe je eindelijk eens
 wat nuttigs met je leven, zei ie.

Voor in het publiek staan WILLEMS OUDERS. Zijn MOEDER veegt met een vertederde blik gauw een traantje weg met haar zakdoek. Zijn VADER, een humeurige militair, werpt slechts een strenge blik.

KAPITEIN FLUKS (V.O.)
 Maar trots was ie niet.

Het gezicht van de vrolijke hippie toont wat onzekerheid als hij zijn ouders opmerkt.

DISSOLVE TO:

INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - HAL - NACHT

Het oude, sombere gezicht van kapitein Fluks.

Bij aankomst in de hal tikt Fluks opnieuw met zijn wandelstok tegen de band. Hij komt stil te staan voor een galerij die daar aan de wand hangt: vergeelde portretten van de tien astronauten. Behalve het portret van Fluks hebben ze allen een zwart rouwbandje in de hoek. Hij kijkt er treurig naar.

KAPITEIN FLUKS
Toch wist ik aan boord al snel
carrière te maken...

CUT TO:

MONTAGE - HOE FLUKS KAPITEIN VAN DE NEELTJE III WERD

A) INT./EXT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - NACHT - Astronaut Jansen loopt fluitend een deur binnen. Hij kijkt verbaasd om zich heen.

KAPITEIN FLUKS (V.O.)
Want Jansen koos de verkeerde
deur...

Jansen wordt vanuit het schip de ruimte in gekatapulteerd.

JANSEN
Aaaaaaaah!

B) EXT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - NACHT - Astronaut Heringa zweeft vrolijk naast het schip voor een ruimtewandeling. Dan raakt plots zijn helm los.

KAPITEIN FLUKS (V.O.)
Heringa trok zijn ruimtepak niet
goed aan...

Even kijkt Heringa lachend naar de wegdrijvende helm. Dan ontploft zijn hoofd.

C) EXT. PLANEET X2 - DAG - De Neeltje III vertrekt van een vreemde planeet: een van de astronauten trekt de deur dicht.

KAPITEIN FLUKS (V.O.)
Van Alkemade werd vergeten op de
planeet X2...

Astronaut Van Alkemade komt gehaast aanrennen...

VAN ALKEMADE
Jongens! Wacht op --

...maar verbrandt in de steekvlam van het vertrekkende schip.

D) EXT. PLANEET ACME - DAG - Astronaut De Bruin loopt over een vreemde planeet. Hij ziet niet dat er voor zijn voeten een zwart gat ligt als een open putdeksel.

KAPITEIN FLUKS (V.O.)
De Bruin verdween in een zwart
gat...

De Bruin wordt in een fractie van een seconde het zwarte gat ingezogen.

E) EXT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - NACHT - Astronaut De Goor staat bovenop het schip met een moersleutel om een reparatie te verrichten.

KAPITEIN FLUKS (V.O.)
De Goor werd geraakt door een
meteoriet...

Een meteoriet veegt De Goor precies van het schip en vervolgt dan zijn baan het heelal in.

DE GOOR
Aaaaaaaah!

F) EXT. PLANEET ZWORP - DAG - Astronaut Van der Does staat op een vreemde planeet bij een struik met paarse bessen. Nieuwsgierig stopt hij er een in zijn mond.

KAPITEIN FLUKS (V.O.)
Van der Does at van de Kwerpelbes
op de planeet Zworp...

Van der Does verandert in een buitenaards wezen. Hij hopt uit beeld.

G) INT/EXT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - NACHT - Een vastgebonden en geknevelde astronaut Hartman wordt op de handen van een groepje piraten naar hun aan de Neeltje III gekoppelde ruimteschip gedragen.

KAPITEIN FLUKS (V.O.)
Hartman viel in handen van
ruimtepiraten...

De 3 achterblijvende astronauten kijken beteuterd toe hoe het piratenschip ervandoor gaat.

H) EXT. PLANEET QUIRINUS - DAG - Astronaut Kruiswijk plukt op een vreemde planeet een bloempje. Hij kijkt op omdat hij iets denkt te horen.

KAPITEIN FLUKS (V.O.)
 Kruiswijk viel ten prooi aan een
 kudde Grote Baardrupsen op Quirinus
 8...

Kruiswijk wordt met huid en haar verslonden door een groep
 slijmerige, harige wezens.

KRUISWIJK
 Aaaaaaaah!

I) INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - KANTINE - DAG - Astronaut
 Otjes zit met Willem Fluks aan tafel soep te eten.

KAPITEIN FLUKS (V.O.)
 En Otjes...

Otjes valt met zijn hoofd voorover in zijn bord soep.

KAPITEIN FLUKS (V.O.)
 Tja, Otjes kreeg een hartstilstand.

Fluks schuift zijn bord soep van zich af.

EINDE MONTAGE

CUT TO:

INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - HAL - NACHT

Kapitein Fluks kijkt naar het portret van Otjes. Met een KLIK
 zet hij de recorder uit. Hij trekt een zuur gezicht naar de
 kijker.

KAPITEIN FLUKS
 Dat was 42 jaar geleden.

Fluks tikt weer met zijn wandelstok tegen de lopende band,
 maar deze reageert niet. Geïrriteerd tikt hij nog drie, vier
 keer. Nu komt de band veel te snel in beweging en sleurt
 Fluks mee.

INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - GANG - NACHT

De band kwakt Fluks tegen de schuifdeuren van het toilet -
 die vervolgens voor hem opengaan. Chagrijnig krabbelt hij
 overeind en gaat het toilet binnen.

INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - TOILET - NACHT

Fluks trekt zijn broek naar beneden en gaat op het toilet zitten. Dan praat hij somber in zijn recorder.

KAPITEIN FLUKS
Sinds ik alleen ben is het einde
van het heelal verder dan ooit.

MONTAGE - DE EENZAME JAREN VAN KAPITEIN FLUKS

A) INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - KANTINE - NACHT - Kapitein Fluks stopt een bordje met eten in de magnetron en drukt twijfelend enkele toetsen in.

KAPITEIN FLUKS (V.O.)
Het eten is er niet op
vooruitgegaan...

De magnetron ontploft. Fluks haalt zijn bordje eruit en kijkt naar het zwarte, smeulende bergje eten.

B) INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - SPORTZAAL - NACHT - Gehuld in een sportbroekje staat kapitein Fluks zwetend aan een tafeltennistafel tegenover een robot.

KAPITEIN FLUKS (V.O.)
En sport biedt weinig vertier
meer...

Fluks serveert, maar zodra de bal over het netje is krijgt hij hem al om zijn oren. Het scorebord schuift door: 194-0.

C) INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - RECREATIEZAAL - NACHT - Fluks zit op de brug met zijn zwartgeblakerde bordje avondeten. Hij richt een afstandsbediening op het scherm.

KAPITEIN FLUKS (V.O.)
...laat staan de tv-verbinding met
de Aarde.

Het scherm toont een gezellig muziekfeest: mensen lopen vrolijk lallend de polonaise op een plein, terwijl Vader Abraham op een podium het Smurfenlied voor hen zingt.

MENSEN OP SCHERM
La la la la la la la la la...

Kapitein Fluks krimpt ineen.

EINDE MONTAGE

CUT TO:

INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - TOILET - NACHT

Sip zet Fluks de recorder weer uit: KLIK. Dan drukt hij op de knop van het wandapparaat dat toiletpapier verstrekt.

COMPUTERSTEM (O.S.)
Helaas. Uw voorraad toiletpapier is
verbruikt.

Fluks schrikt en drukt nog een keer.

COMPUTERSTEM (O.S.) (CONT'D)
Helaas. Uw voorraad toiletpapier is
verbruikt.

En chagrijnig nog een keer.

COMPUTERSTEM (O.S.) (CONT'D)
Helaas. Uw voorraad toiletpapier is
verbruikt.

Fluks' humeur zakt nog verder in. Met hangende mondhoeken trekt hij zijn broek weer op en drukt op de knop om het toilet door te trekken.

COMPUTERSTEM (O.S.) (CONT'D)
Helaas. Uw uitwerpselopslag is vol.

De moed zakt Fluks nu echt in de schoenen. Vliegjes ZOEMEN rond zijn hoofd.

INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - GANG - NACHT

Kapitein Fluks is aan het eind van zijn Latijn. Vanuit het toilet neemt hij weer plaats op de band en staart voor zich uit. Dan neemt hij met een trieste blik een besluit en zegt tegen de recorder:

KAPITEIN FLUKS
Het is mooi geweest. Aan alles komt
een eind.

Het cassettebandje in de recorder slaat op hol en voor Fluks iets kan doen, heeft hij een wirwar van tape in zijn hand. Dat kan er ook nog wel bij. Hij werpt de recorder doorgemoedereerd over zijn schouder.

INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - HAL - NACHT

In de hal stopt Fluks de band met zijn wandelstok. Met enige moeite zet hij de hendel van een wissel om. Hij tikt opnieuw op de band en neemt een afslag naar een donkere gang.

INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - GANG - NACHT

Aan het eind van de gang arriveert Fluks bij een weinig opvallende deur. Hij opent de deur langzaam.

INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - RUIMTE MET ZUIL - NACHT

Een spotje gaat aan - de ruimte is helemaal leeg op een hoge zuil in het midden na. Er staat een smal trappetje tegenaan.

Fluks beklimt de trap en leest bovenaan de zuil een plakkaat: VERNIETIGING SCHIP - MISBRUIK WORDT BESTRAFT. Hij haalt diep adem en neemt dan ook de laatste treden. Onder een glazen koepeltje bovenop de zuil bevindt zich een grote, rode knop.

Uiterst triest opent kapitein Fluks de koepel. Trillend reikt zijn hand naar de knop. Een traan biggelt over zijn wang.

KAPITEIN FLUKS
(fluistert)
Het spijt me, pappa.

Maar net als Fluks' hand de knop dreigt in te drukken, klinkt er een GROOT ALARM.

COMPUTERSTEM (O.S.)
Attentie! Bestemming bereikt.
Attentie! Bestemming bereikt.
Attentie! Bestemming bereikt.

Fluks kan zijn oren niet geloven. Met hernieuwde energie sprint hij het trappetje af naar de lopende band op de gang.

INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - BRUG - NACHT

De lopende band kwakt kapitein Fluks neer op de brug. Hij krabbelt op en kijkt omhoog. Zijn mond valt open - maar dan verschijnt er een glimlach op zijn oude gezicht.

Het scherm laat zien dat er zich voor het schip een rotswand in het universum heeft gevormd, met een opening in het centrum.

KAPITEIN FLUKS
Het einde van het heelal!

EXT./INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - NACHT

Boven en onder het ruimteschip heeft de ruimte zich steeds verder versmald, uitmondend in het gat in het centrum van de rotswand voor het schip.

In de boeg van het schip wrijft Fluks een patrijspoortje in een deur schoon en kijkt met een lach naar buiten.

INT. RUIMTESCHIP NEELTJE III - BOEG - NACHT

Met jeugdig enthousiasme trekt kapitein Fluks zijn ruimtepak aan. Hij poetst zijn helm en zet hem op. Dan legt hij verwachtingsvol zijn hand op de deurkruk van de buitendeur.

EXT. HET EINDE VAN HET HEELAL - NACHT

Fluks opent de deur. Hij duwt zichzelf bij het schip vandaan, daar nog aan verbonden met een slang aan zijn ruimtepak. Met de schoolslag zwemt hij naar het centrum van de rotswand. Daar landt hij op zijn voeten voor het gat.

Nieuwsgierig wandelt Fluks het gat in. Dat wordt al snel een tunnel - met licht aan het einde. Fluks loopt naar het steeds feller wordende licht, maar de tunnel wordt steeds smaller. Hij kan niet meer rechtop lopen en kruipt verder. Dan nadert Fluks met een gelukzalige glimlach het einde. Het licht verblindt hem...

FADE TO WHITE

FADE IN:

INT. ZIEKENHUIS - KRAAMKAMER - DAG

De klinische kraamkamer van een ziekenhuis. Bij een bed helpt een DOKTER een vrouw om haar baby ter wereld te brengen. De vader staat er bemoedigend naast in zijn militaire uniform.

DOKTER

En nog een keer... Pers!

BABY

Wèèèèh!

DOKTER

Gefeliciteerd... U heeft een zoon!

De vader knipt de navelstreng door en kijkt naar zijn zoon, trots als een pauw.

De dokter legt de baby in de armen van de moeder.

DOKTER (CONT'D)

Heeft hij al een naam?

De moeder kijkt vertederd naar het kind.

MOEDER
Willem... Willem Fluks.

En met die woorden begint de EPISCHE MUZIEK weer te spelen.

FADE TO BLACK.

De AFTITELING volgt. Maar als deze ten einde is...

CUT TO:

INT. ZIEKENHUIS - KRAAMKAMER - DAG

Het kersverse gezin zit nog steeds gelukkig bijeen in de kraamkamer. Moeder Fluks lijkt zich plots niet goed te voelen. Ze grijpt naar haar buik.

Onder het laken beweegt iets... en eronder vandaan komt de bejaarde astronaut Willem Fluks, verbaasd om zich heen kijkend. Vader, moeder en dokter zijn met stomheid geslagen.

CUT TO BLACK.

EINDE